

**PERANCANGAN *WEB COMIC*  
PEMBELAJARAN MENGHADAPI DAMPAK  
NEGATIF *KOREAN POP CULTURE***



**PERANCANGAN**  
Oleh:

**Fatsari Hayina Lutfia**  
**NIM 1510159124**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2020**

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN *WEB COMIC***  
**PEMBELAJARAN MENGHADAPI DAMPAK**  
**NEGATIF *KOREAN POP CULTURE***



**PERANCANGAN**

Oleh:

**Fatsari Hayina Lutfia**  
**NIM 1510159124**

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai  
Salah satu syarat untuk memperoleh  
gelar sarjana S-1 dalam bidang  
Desain Komunikasi Visual  
2020

Tugas Akhir Penciptaan berjudul :

**PERANCANGAN *WEB COMIC* PEMBELAJARAN MENGHADAPI DAMPAK NEGATIF *KOREAN POP CULTURE*** diajukan oleh Fatsari Hayina Lutfia, NIM.1510159124, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan tim penguji Tugas Akhir pada tanggal 22 Juli 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota

  
**Drs. Asnar Zaaky, M.Sn.**

NIP. 19570807 198503 1 003/ NIDN 0007085715

Pembimbing II/Anggota

  
**Edi Jatmiko, S.Sn., M.Sn.**

NIP. 19850103 201504 1 001/ NIDN 00030198507

Cognate/Anggota

  
**Daru Tunggul Aji, SS., MA.**

NIP. 19870103 201504 1 002 / NIDN 0003018706

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota

  
**Indiria Maharisi, S.Sn., M.Sn.**

NIP. 19720909 200812 1 001/ NIDN 0009097204

Ketua Jurusan Desain/Ketua

  
**Martino Dwi Nugroho, .S.Sn., MA.**

NIP. 19770315 200212 1 005/ NIDN 0015037702

Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

  
**Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.**

NIP. 19691108 199303 1 001/ NIDN 0008116906

## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini dengan nama :

Nama : Fatsari Hayina Lutfia

NIM : 1510159124

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

Prodi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa laporan Karya Tugas Akhir berjudul “PERANCANGAN *WEB COMIC* PEMBELAJARAN MENGHADAPI DAMPAK NEGATIF *KOREAN POP CULTURE*” yang dibuat untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Seni pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, merupakan karya hasil penelitian, pemikiran, dan pemaparan dari penulis sendiri, baik dari naskah laporan maupun kegiatan yang tercantum sebagai bagian dari laporan Tugas Akhir ini. Apabila terdapat karya orang lain, penulis akan mencantumkan sumber secara jelas.

Apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan atau ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Yogyakarta, 22 Juli 2020

Fatsari Hayina Lutfia  
1510159124

**LEMBAR PERNYATAAN**  
**PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fatsari Hayina Lutfia  
Nomor Mahasiswa : 1510159124  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni Rupa  
Jenis : Tugas Akhir Perancangan

Demi Pengembangan Ilmu Pengetahuan, saya menyerahkan karya ilmiah berupa Tugas Akhir dengan Judul “Perancangan *Web Comic* Pembelajaran Menghadapi Dampak Negatif *Korean Pop Culture*” Dengan ini menyatakan :

1. Memberi Hak bebas *royalti* kepada perpustakaan ISI Yogyakarta atas penulisan karya Ilmiah saya, demi pembangunan ilmu pengetahuan.
2. Memberi hak menyimpan, mengalih mediakan atau mengalih formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikan, serta menampilkannya dalam bentuk *softcopy* untuk kepentingan akademis kepada Perpustakaan ISI Yogyakarta, tanpa perlu melibatkan izin dari Saya, selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak perpustakaan ISI Yogyakarta dari semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan semoga dapat digunakan semestinya.

Yogyakarta, 22 Juli 2020

Fatsari Hayina Lutfia  
1510159124

## KATA PENGANTAR

Puja dan Puji Syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga Tugas Akhir yang berjudul Perancangan *Web Comic* Pembelajaran Menghadapi Dampak Negatif *Korean Pop Culture* ini dapat terselesaikan dengan baik.

Perancangan Tugas Akhir ini adalah salah satu syarat memperoleh gelar sarjana seni pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Tugas Akhir ini menjadi mata kuliah terakhir untuk mengaplikasikan ilmu-ilmu yang telah diperoleh selama masa perkuliahan. Tentunya, masih banyak kekurangan dalam karya Tugas Akhir ini. Keterbatasan wawasan, kelengkapan isi, dan kekurangan santun dalam bertutur yang dapat ditemukan dalam perancangan ini. Menyadari adanya kekurangan ini, dengan senang hati, diterima segala kritik dan saran yang membangun demi hasil yang lebih baik dalam tugas akhir ini.

Yogyakarta, 22 Juli 2020

Fatsari Hayina Lutfia

NIM 1510159124

## UCAPAN TERIMA KASIH

Tugas Akhir ini tidak akan terwujud tanpa paran serta dari berbagai pihak yang membantu baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu kelancaran pelaksanaan tugas akhir ini. Semoga karya ini dapat bermanfaat bagi seluruh civitas akademika ISI Yogyakarta maupun masyarakat luas. Penulis secara khusus mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof, Dr.M. Agus Burhan, M.Hum, Selaku Rektor ISI Yogyakarta.
2. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum, Selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Wiwik Sri Wulandari, M.Sn., Selaku Pembantu Dekan I Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn., Selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, atas segala dukungan, bantuan, waktu, dan motivasi sehingga Tugas akhir ini dapat terselesaikan.
6. Drs. Asnar Zacky, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I, atas segala dukungan, bantuan, waktu, dan motivasi sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
7. Edi Jatmiko, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II, atas segala dukungan, bantuan, waktu, dan motivasi sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
8. Aditya Utama, S.Sos., M.Sn., selaku Dosen wali, atas segala dukungan, bantuan, waktu, dan motivasi sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
9. Seluruh Dosen Desain Komunikasi Visual dan Staf, atas semua bantuan ajaran dan ilmu pengetahuan yang telah diberikan selama masa perkuliahan.

10. Ayah dan Bunda, yang telah memberikan semangat terus menerus, dukungan yang melimpah, serta doa yang tiada henti-hentinya dipanjatkan sehingga saya bisa berada di tempat ini.
11. Kakak, Dwi dan Ecah, terima kasih banyak karena telah membantu adiknya selama ini.
12. Keluarga Kos Bapak Rukun, yang membantu dan ikut mendukung dalam proses produksi.
13. Teman-teman Anomali DKV ISI Yogyakarta.
14. Sahabat Pemuda Puci, Anastasia Ananda dan Ratu Aulia, terima kasih sudah berada di samping saya dan selalu memberikan semangat dan nasehat yang berharga untuk saya.
15. Sahabat Sambat, Regina Surbakti, Mutiara Ale, dan Apriliana, terima kasih telah menjadi teman nugas dan teman sambat dikala penat.
16. Sahabat Sijeni, Kanti, Cory, dan Shenny, terima kasih untuk segala suka duka yang dibagikan bersama saat kita halu oppa-oppa.
17. Teman-teman Afi, Sarah, Irna, Pus, terima kasih karena selalu bersedia membantu.
18. Aisyah, Adel, Gina, Kamel, Tabel, Lyta, Mendi, terima kasih banyak atas dukungan kalian.
19. Seluruh Pihak yang membantu dan tidak dapat disebutkan satu persatu.



## ABSTRAK

Perkembangan budaya K-Pop beberapa tahun ini sangat melonjak tinggi. Penggemar dari budaya K-Pop memiliki banyak penggemar berat, terutama dikalangan remaja. Selain membawa dampak baik bagi para penggemar remajanya, tentu akan ada dampak buruk yang terjadi. Di Indonesia sendiri, sudah banyak kasus-kasus negatif yang berhubungan atau bersangkutan dengan budaya K-Pop. Hal ini sangat mungkin terjadi karena sikap fanatik yang berlebihan dan kurangnya informasi yang dapat memperingati atau mencegahnya diawal. Terutama bagi para remaja, yang pada masa perkembangannya masih belum memahami mana yang baik dilakukan dan yang tidak.

Tujuan dari perancangan *web comic* ini adalah untuk membantu memberikan pengertian dan pengarahan, khususnya para penggemar remaja, tentang apa saja dampak buruk dari budaya K-Pop. Disajikan dengan ilustrasi dan jalan cerita yang menarik sehingga penggemar remaja tersebut diharapkan dapat memahami dan menghindari dampak negatif tersebut.

Metode perancangan yang dipakai untuk merancang buku ini menggunakan 5W dan 1H. Proses perancangan web comic ini dilakukan dengan observasi melalui literatur mengenai budaya K-Pop, perkembangan remaja, hingga fanatisme. Selain itu, observasi juga dilakukan melalui kuisioner yang disebarkan ke beberapa remaja yang merupakan penggemar K-Pop dan wawancara kepada beberapa penggemar budaya K-Pop. Hasil dari perancangan ini adalah *web comic* yang menceritakan tentang pengalaman-pengalaman yang dialami oleh beberapa remaja yang merupakan penggemar K-Pop, dan bagaimana mereka belajar dari pengalaman tersebut.

Kata kunci : K-Pop, *web comic*, remaja, dampak negatif

## **ABSTRACT**

*The development of K-Pop culture in recent years has soared. Fans of K-Pop culture have a lot of big fans, especially among teenagers. In addition to bringing good effects for adolescent fans, of course there will be adverse effects that occur. In Indonesia alone, there have been many negative cases related to or related to K-Pop culture. This is most likely due to excessive fanaticism and lack of information that can warn or prevent it at the beginning. Especially for adolescents, who in their development period still do not understand what is good to do and what is not.*

*The purpose of this web comic design is to help provide understanding and direction, especially teenage fans, about what are the adverse effects of K-Pop culture. Presented with illustrations and interesting storyline so that teen fans are expected to understand and avoid these negative effects.*

*The design method used to design this book uses 5W and 1H. The web comic design process is carried out by observation through literature on K-Pop culture, adolescent development, to fanaticism. In addition, observations were also made through questionnaires distributed to several teenagers who are K-Pop fans and interviews with some K-Pop culture fans. The result of this design is a web comic that tells about the experiences experienced by some teenagers who are K-Pop fans, and how they learn from these experiences.*

*Keywords: K-Pop, web comic, teens, negative impact*

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN KARYA .....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
UCAPAN TERIMAKASIH.....	vi
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Judul.....	1
B. Latar Belakang Masalah .....	1
C. Rumusan Masalah.....	5
D. Tujuan Perancangan .....	5
E. Batasan Masalah.....	5
F. Manfaat Perancangan .....	6
G. Definisi Operasional .....	6
H. Metode Perancangan.....	9
I. Skematik Perancangan.....	12
<b>BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS.....</b>	<b>13</b>
A. Identifikasi.....	13
1. Tinjauan tentang <i>Korean Pop Culture (Hallyu)</i> .....	13
a. Produk-produk <i>Hallyu</i> .....	14

b. Fenomena <i>Hallyu</i> di Indonesia.....	16
2. Tinjauan tentang Komik.....	18
3. Tinjauan tentang <i>Web Comic</i> .....	31
4. Tinjauan tentang Ilustrasi .....	33
5. Tinjauan tentang Tipografi.....	35
6. Tinjauan tentang Warna .....	36
7. Tinjauan tentang <i>Storytelling</i> .....	39
8. Tinjauan tentang Psikologi Remaja .....	40
9. Tinjauan tentang Fanatisme .....	48
B. Analisis.....	57
C. Kesimpulan .....	57

### **BAB III KONSEP PERANCANGAN ..... 60**

A. Konsep Kreatif .....	60
1. Tujuan Kreatif .....	60
2. Strategi Kreatif .....	55
B. Konsep Media .....	74
1. Tujuan Media .....	74
2. Strategi Media .....	75
3. Program Media.....	76

### **BAB IV STUDI VISUAL DAN PERANCANGAN..... 77**

A. Data Visual.....	77
1. Data Visual Karakter.....	77
2. Data Visual Pakaian .....	79
3. Data Visual Tempat.....	81
4. Data Visual Pendukung Cerita .....	82
B. Studi Visual.....	83
1. Studi Gaya Visual.....	83
2. Studi Visual Layout.....	84

3. Studi Visual Tipografi.....	85
C. Cover Judul Komik .....	86
D. Instagram <i>Feed</i> .....	87
E. <i>Layout</i> .....	88
F. <i>Storyboard</i> .....	88
G. Karya.....	90
H. <i>Caption</i> .....	99
I. Media Pendukung.....	101
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>106</b>
A. Kesimpulan .....	106
B. Saran.....	107
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>108</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>113</b>

## DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 2.1 Contoh <i>bird eye view</i> .....	21
GAMBAR 2.2 Contoh <i>high angle</i> .....	21
GAMBAR 2.3 Contoh <i>eye angle</i> .....	22
GAMBAR 2.4 Contoh <i>low angle</i> .....	23
GAMBAR 2.5 Contoh <i>frog eye</i> .....	23
GAMBAR 2.6 Contoh <i>sound lettering</i> .....	26
GAMBAR 2.7 Contoh <i>web comic</i> di Instagram .....	32
GAMBAR 2.8 Contoh <i>webtoon</i> populer “The Secret of Angel” .....	33
GAMBAR 2.9 Warna <i>Additive</i> dan <i>Subtractive</i> .....	36
GAMBAR 3.1 Contoh tipografi untuk judul komik .....	67
GAMBAR 3.2 Contoh tipografi untuk dialog.....	67
GAMBAR 3.3 Contoh tipografi untuk judul <i>chapter</i> .....	68
GAMBAR 3.4 Contoh tipografi untuk onomatope.....	68
GAMBAR 3.5 Contoh gaya dan teknik gambar .....	69
GAMBAR 3.6 Contoh <i>layout cover</i> depan.....	70
GAMBAR 3.7 Contoh <i>layout</i> isi komik .....	70
GAMBAR 3.8 Contoh <i>layout cover</i> belakang .....	71
GAMBAR 3.9 Contoh komposisi warna .....	71
GAMBAR 3.10 Referensi dan sket karakter Ara.....	72
GAMBAR 3.11 Referensi dan sket karakter Senja.....	73
GAMBAR 3.12 Referensi dan sket karakter Kayla .....	74
GAMBAR 4.1 Referensi Ara .....	78
GAMBAR 4.2 Referensi Senja.....	78
GAMBAR 4.3 Referensi Kayla .....	79
GAMBAR 4.4 Referensi gaya pakaian Ara .....	80
GAMBAR 4.5 Referensi gaya pakaian Senja .....	80
GAMBAR 4.6 Referensi gaya pakaian Kayla .....	81
GAMBAR 4.7 Referensi venue konser.....	81
GAMBAR 4.8 Refensi sekolah Ara dan Senja .....	82

GAMBAR 4.9 Referensi <i>lightstick</i> idola Ara .....	82
GAMBAR 4.10 Referensi poster idola .....	83
GAMBAR 4.11 Referensi kendaraan Kayla .....	83
GAMBAR 4.12 <i>Webtoon</i> “Yumi’s Cell” .....	84
GAMBAR 4.13 Contoh komik 4 panel.....	85
GAMBAR 4.14 Tipografi untuk <i>cover</i> judul komik.....	85
GAMBAR 4.15 Tipografi untuk <i>cover</i> judul komik dan chapter .....	85
GAMBAR 4.16 Tipografi untuk dialog .....	86
GAMBAR 4.17 <i>Cover</i> judul komik .....	86
GAMBAR 4.18 Susunan <i>Instagram feed</i> (bawah ke atas).....	87
GAMBAR 4.19 Susunan <i>layout</i> (geser ke kiri) .....	88
GAMBAR 4.20 <i>Storyboard</i> prolog sampai <i>chapter</i> 1.2 .....	88
GAMBAR 4.21 <i>Storyboard</i> <i>chapter</i> 1.3 sampai <i>chapter</i> 2.3 .....	89
GAMBAR 4.22 <i>Storyboard</i> <i>chapter</i> 2.3 sampai <i>chapter</i> 3.3 .....	89
GAMBAR 4.23 <i>Storyboard</i> <i>chapter</i> 4.1 sampai <i>chapter</i> 4.2 .....	90
GAMBAR 4.24 Prolog 1 .....	90
GAMBAR 4.25 Prolog 2.....	91
GAMBAR 4.26 Prolog 3.....	91
GAMBAR 4.27 <i>Chapter</i> 1.1 .....	91
GAMBAR 4.28 <i>Chapter</i> 1.1 dan <i>chapter</i> 1.2 .....	92
GAMBAR 4.29 <i>Chapter</i> 1.2 .....	92
GAMBAR 4.30 <i>Chapter</i> 1.3 .....	92
GAMBAR 4.31 <i>Chapter</i> 1.3 .....	93
GAMBAR 4.32 <i>Chapter</i> 2.1 .....	93
GAMBAR 4.33 <i>Chapter</i> 2.1 .....	93
GAMBAR 4.34 <i>Chapter</i> 2.2 .....	94
GAMBAR 4.35 <i>Chapter</i> 2.2 dan <i>chapter</i> 2.3 .....	94
GAMBAR 4.36 <i>Chapter</i> 2.3 .....	94
GAMBAR 4.37 <i>Chapter</i> 2.3 .....	95
GAMBAR 4.38 <i>Chapter</i> 3.1 .....	95
GAMBAR 4.39 <i>Chapter</i> 3.1 dan <i>chapter</i> 3.2 .....	95

GAMBAR 4.40 <i>Chapter 3.2</i> .....	96
GAMBAR 4.41 <i>Chapter 3.2 dan chapter 3.3</i> .....	96
GAMBAR 4.42 <i>Chapter 3.3</i> .....	96
GAMBAR 4.43 <i>Chapter 4.1</i> .....	97
GAMBAR 4.44 <i>Chapter 4.1 dan chapter 4.2</i> .....	97
GAMBAR 4.45 <i>Chapter 4.2</i> .....	97
GAMBAR 4.46 <i>Chapter 4.2</i> .....	98
GAMBAR 4.47 <i>Fun fact</i> .....	98
GAMBAR 4.48 <i>Fun fact</i> .....	98
GAMBAR 4.49 <i>Fun fact</i> .....	99
GAMBAR 4.50 <i>Fun fact</i> .....	99
GAMBAR 4.51 <i>Totebag</i> .....	101
GAMBAR 4.52 <i>Postcard</i> .....	102
GAMBAR 4.53 <i>Stiker</i> .....	102
GAMBAR 4.54 <i>Poster dan games Instagram Story</i> .....	103
GAMBAR 4.55 <i>Mockup Instagram Story</i> .....	103
GAMBAR 4.56 <i>Poster Instagram Feed</i> .....	104
GAMBAR 4.57 <i>Mockup Instagram Feed</i> .....	104
GAMBAR 4.58 <i>Poster</i> .....	105



# BAB I

## LATAR BELAKANG

### A. Judul

Perancangan *Web Comic* Pembelajaran Menghadapi Dampak Negatif *Korean Pop Culture*.

### B. Latar Belakang Masalah

Budaya pop merupakan salah satu bagian dari kehidupan manusia modern saat ini. Budaya pop sendiri merupakan budaya yang universal, tidak dibatasi oleh bangsa, batas negara, suku, agama, ras, atau ketentuan yang menghalangi seseorang untuk menjadi pelaku budaya tersebut maupun hanya menjadi penikmatnya saja. Sifatnya yang menyenangkan dan juga universal menjadikan budaya pop mudah untuk menarik massa. Budaya pop mudah dipahami oleh sebagian besar anggota masyarakat, mereka tidak memerlukan pengetahuan yang khusus untuk memahami budaya populer tersebut. Tidak heran jika budaya pop berkembang dengan pesat dan memiliki jenis yang beragam. Salah satu budaya pop yang belakangan ini sangat berkembang di Indonesia adalah budaya *Korean Pop* atau disingkat menjadi K-Pop.

K-Pop sendiri merupakan salah satu jenis musik yang menjadi bagian dari gelombang Korea atau lebih dikenal dengan “*Hallyu Wave*” yang mengacu pada penyebaran budaya Korea Selatan ke seluruh dunia. Pada hakikatnya, *Hallyu Wave* merupakan fenomena demam Korea yang disebarkan melalui *Korean Pop Culture* ke seluruh dunia. Berbagai upaya dilakukan oleh Pemerintah Korea Selatan, mulai dari penyebaran budaya tradisional Korea, peningkatan teknologi dan informasi, sehingga *Hallyu Wave* bisa ‘meledak’ di penjuru dunia dan K-Pop menjadi salah satu yang memiliki peran penting dari *Hallyu Wave*.

Tidak heran jika sekarang ini musik K-Pop banyak mendapat respons positif dari berbagai belahan dunia tentu tidak lepas dari peran artis-artis K-Pop yang terdiri dari *boyband*, *girlband*, maupun solois yang sukses menarik banyak hati masyarakat dunia. Selain lagu-lagunya yang unik, pengemasan dari *music video* beserta konsep apik yang digunakan pada *boyband* dan *girlband* tersebut menambah daya tarik K-Pop. Ditambah paras wajah yang rupawan serta bentuk tubuh yang ‘ideal’ menjadi nilai plus mengapa banyak yang akhirnya menyukai mereka. Secara alami terbentuklah berbagai komunitas penggemar mereka di seluruh dunia. Ditambah dengan kemudahan akses internet yang maju, penggemar sekarang pun dengan mudah bisa saling berinteraksi tentang idolanya. Sehingga tercipta kekuatan penggemar yang semakin membuat budaya K-Pop makin mendunia.

*Fan culture* dalam dunia K-Pop dikenal sangat dramatis dan fanatik jika dilihat dari orang awam. Dikarenakan mayoritas penggemar K-Pop melakukan pemujaan dan obsesi yang ‘berlebihan’ menyebabkan pembentukan citra yang terkesan buruk bagi seluruh penggemar K-Pop. Hal ini juga didukung beberapa kasus dalam fanatisme dunia K-Pop yang merugikan tidak hanya diri mereka sendiri namun juga lingkungan sekitar mereka.

Salah satu contoh kasus yang cukup meresahkan adalah fenomena *copycat suicide Werther Effect* yang terjadi pada akhir tahun 2017 hingga awal tahun 2018. *Werther Effect* adalah fenomena dimana penggemar mengikuti jejak idolanya ketika idola itu memutuskan untuk mengakhiri kehidupannya sendiri. Kasus ini bermula ketika salah satu personil *boyband* SHINee yaitu Kim Jong Hyun, memutuskan untuk mengakhiri hidupnya dengan meracuni udara dirumahnya dengan briket. Dilansir dari Tribun News , 2 orang penggemar dari Indonesia mencoba melakukan tindakan yang sama karena obsesi mereka terhadap personil tersebut. Mereka menganggap bahwa dengan kepergian Kim Jong Hyun dari dunia ini maka kehidupan mereka tidak ada artinya lagi.

Tindakan menyakiti diri juga dilakukan oleh seorang remaja di Cina pada tahun 2014, dimana dia mencoba untuk menyayat pergelangan tangannya menggunakan benda tajam karena tidak tahan idolanya dikritik oleh masyarakat. Penggemar tersebut melakukannya sebagai bentuk kesetiaan mereka terhadap idola mereka.

Selain itu di Indonesia juga marak terjadi kasus-kasus penipuan oleh toko *online* yang menjual berbagai macam album dan *merchandise* K-Pop. Salah satunya adalah kasus penipuan pembelian tiket konser dan juga album yang dilakukan oleh salah satu pembuka jasa *pre-order*. Dilansir dari Tribun News Bogor, kerugian yang ditimbulkan diperkirakan mencapai 100 juta Rupiah. Diketahui uang tersebut digunakan untuk kebutuhan fanatiknya pada *boyband* Wanna One.

Obsesi yang terlalu berlebihan ternyata juga dapat memberi dampak negatif kepada psikologi para penggemar yang terlalu menomor satukan idola dalam hidupnya. Tak jarang banyak penggemar yang lupa akan kesehatan hingga kehidupan pribadi penggemar sendiri karena terlalu membawa hal-hal yang berbau idola atau lebih mementingkan idolanya daripada dirinya sendiri. Selain itu, karena melihat idolanya yang ‘sempurna’ tak jarang ada penggemar yang tidak mencintai diri mereka sendiri karena standar yang mereka buat tak sesuai atau tak sesempurna apa yang idola mereka punya, sehingga tak dapat dipungkiri, banyak dari mereka yang mengidap depresi karena ‘standar-standar’ tersebut.

Sayangnya obsesi dan fanatisme yang tidak sehat ini terkadang membuat mereka tidak berpikir jernih dalam melakukan dan menentukan pilihan. Pada umumnya, orang yang memiliki pandangan fanatik merasa tidak membutuhkan nasihat dari orang lain selain dari sesama dari mereka, atau dalam kasus ini adalah sesama penggemar budaya K-Pop. Perilaku fanatik harus dibimbing dengan pendekatan untuk memperdebatkan dan memodifikasi pemikiran yang irasional sehingga mampu berpikir lebih rasional, serta

menunjukkan contoh-contoh yang sudah terjadi pada komunitas yang dia ikuti. Apalagi jika ada contoh yang berakhir negatif seperti kekacauan, kegagalan, ataupun penjara. Terlebih, orang yang fanatik tidak suka jika diberi nasihat oleh seseorang yang berada diluar lingkarannya atau komunitasnya, sehingga akan lebih efektif jika orang yang membimbing tersebut adalah sesama penggemar K-Pop yang akan mempunyai pengalaman dan perasaan yang sama.

Berdasarkan uraian diatas, maka dari itu diperlukan suatu media yang dapat membantu penggemar K-Pop untuk mengerti serta menghadapi dampak-dampak negatif yang ditimbulkan dari fanatisme budaya K-pop. Salah satu media yang cocok untuk membantu menyelesaikan masalah tersebut adalah *web comic*. *Web comic* adalah komik yang biasanya diterbitkan melalui suatu situs web, baik secara komunitas maupun perorangan yang dapat dipublikasikan dengan mudah dan memiliki penyebaran yang sangat luas, sehingga mudah diakses oleh siapa pun, dimanapun, dan kapan pun. Mengapa *web comic*? *Web comic* adalah salah satu media yang populer di kalangan penggemar K-pop. Hal ini dikarenakan *web comic* mulai populer dari situs Naver. Naver adalah sebuah *search engine* populer yang digunakan hampir semua masyarakat Korea Selatan. *Web comic* juga banyak ditampilkan maupun diadaptasi menjadi drama korea yang termasuk dalam *Hallyu Wave*. Indonesia sendiri, dilansir dari Detik.com, menjadi salah satu pasar terbesar dengan jumlah pembaca terbanyak di LINE Webtoon dibandingkan negara lainnya. Dari total 88 judul komik yang dirilis secara lokal dan internasional, ada 36 judul karya *webtoonist* Tanah Air. Pencetus LINE Webtoon, Kim Junkoo mengatakan sampai tahun 2016, ada 35 juta pengguna aktif bulanan di seluruh dunia. Dan Indonesia menjadi pasar tertinggi dengan 6 juta pengguna aktif yang sudah mengunduh LINE Webtoon.

Dalam perancangan ini, *web comic* akan ditujukan kepada para penggemar K-pop usia 15-20 tahun atau remaja. Masa remaja merupakan masa perubahan-perubahan fisik yang terjadi sangat pesat dan mencapai puncaknya, ketidakseimbangan emosional dan ketidakstabilan dalam banyak hal terdapat

pada masa ini. Hal ini dikarenakan pada usia tersebut seseorang biasanya masih memiliki sifat labil dan emosi yang meledak-ledak. Pada masa tersebut, keresahan akan pencarian jati diri menjadi salah satu faktor mereka mencari idola-idola yang ingin dijadikan panutan dan kebanggaan. Masa remaja juga merupakan masa terjadinya krisis identitas atau pencarian identitas diri. Ditambah perasaan ingin diakui menjadikan beberapa penggemar dalam usia tersebut membeli hal-hal yang berkaitan dengan idolanya. Sehingga beberapa dari mereka sering kali memaksakan keadaan hanya untuk mendapatkan pengakuan bahwa mereka adalah salah satu penggemar setia yang mendukung idolanya.

Penyampaian cerita dalam *web comic* ini akan mengambil sudut pandang dari penggemar K-pop dengan genre *slice of life*, sehingga penggemar dapat merasakan perasaan memiliki pengalaman yang sama. Gaya ilustrasi yang digunakan merupakan gaya semi-realis dan penggunaan bahasa yang ringan seperti *web comic* pada umumnya, sehingga penggemar tidak merasa digurui ketika membaca saran dan pembelajaran terkait dengan menghindari aspek negatif dari budaya K-Pop.

#### C. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *web comic* sebagai media informasi akan dampak negatif *Korean pop culture* untuk penggemar remaja di Indonesia.

#### D. Tujuan Perancangan

Merancang *web comic* sebagai media informasi akan dampak negatif *Korean pop culture* untuk penggemar remaja di Indonesia agar dapat merespons secara bijaksana terhadap *Korean pop culture*.

#### E. Batasan Masalah

1. Berdasar konten pembahasan, perancangan ini hanya mengulas aspek negatif dari budaya *Korean pop culture*.
2. Adapun aspek negatif yang dimaksudkan adalah fanatisme yang

berlebihan terhadap idola K-Pop dan penurunan kepercayaan diri remaja.

3. Batasan Target audiens secara usia 15 - 20 tahun, secara psikografis memiliki ketertarikan terhadap *Korean pop culture* dan merupakan salah satu penggemarnya.
4. Batasan media dalam perancangan ini adalah berupa *web comic* yang diterbitkan di media sosial Instagram.

#### F. Manfaat Perancangan

1. Bagi *Target audience* : Menjadi salah satu media informasi dan pembelajaran untuk menghadapi aspek negatif dari budaya K-Pop sehingga diharapkan dapat mengurangi dampak negatif yang ditimbulkan, dan juga sekaligus menjadi media hiburan.
2. Bagi Masyarakat Umum : Sebagai salah satu media informasi dan pembelajaran tentang menghadapi aspek negatif dari budaya K-Pop, terutama untuk *target audience* yaitu penggemar K-Pop.
3. Bagi Akademik : Menerapkan teori-teori penyampaian informasi dalam yang benar melalui *web comic*.

#### G. Definisi Operasional

1. Perancangan menurut KBBI adalah proses atau perbuatan merancang. Menurut Ladjamudin (2005) perancangan adalah suatu kegiatan yang memiliki tujuan untuk mendesain sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah yang sedang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan alternatif sistem yang terbaik.
2. *Web comic* adalah komik yang biasanya diterbitkan melalui suatu situs web, baik secara komunitas maupun perorangan yang dapat dipublikasikan dengan mudah dan memiliki penyebaran yang sangat luas, sehingga mudah diakses oleh siapapun, dimanapun, dan kapanpun.
3. Media adalah alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk. Media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran

(Schramm, 1977:22).

4. Pengaruh menurut KBBI adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang. Dampak adalah pengaruh kuat yang mendatangkan akibat (KBBI *Online*, 2020). Pengertian dampak negatif adalah pengaruh kuat yang mendatangkan akibat yang negatif.
5. Budaya populer dalam bahasa Spanyol dan Portugis secara harfiah memiliki arti “kebudayaan rakyat”. Pop, dalam pengertian ini, tidak berarti tersebar luas, arus utama, dominan, atau secara komersial sukses. Dalam bahasa dan kebudayaan latin kata ini lebih banyak mengacu pada ide bahwa kebudayaan berkembang dari kreatifitas orang kebanyakan. Budaya pop berasal dari rakyat; budaya pop bukan diberikan kepada mereka. Kita semua memproduksi budaya pop. Membangun budaya pop merupakan pelaksanaan kekuasaan budaya (Lull, 1998: 85). Hebdige (1988) menyatakan bahwa budaya populer sebagai sekumpulan artefak yang ada seperti film, kaset, pakaian, acara TV, alat transportasi, dan sebagainya. Budaya populer bermakna bahwa ‘artefak-artefak dan gaya-gaya ekspresi manusia berkembang dari kreativitas orang kebanyakan, dan beredar di kalangan orang-orang menurut minat, preferensi, dan selera mereka (Lull, 2000: 165).
6. *Hallyu wave* atau gelombang Korea adalah penyebaran budaya yang dilakukan Korea Selatan ke seluruh dunia. Pada hakikatnya, *Hallyu Wave* merupakan fenomena demam Korea yang disebarkan melalui Korean Pop Culture ke seluruh dunia. Berbagai upaya dan pembenahan dilakukan untuk mewujudkan globalisasi budaya Korea, mulai dari preservasi dan modernisasi warisan budaya tradisional Korea agar lebih dapat diterima publik mancanegara, melatih tenaga profesional dalam bidang seni dan budaya, memperluas fasilitas kultural di wilayah lokal, membangun pusat budaya, sampai membangun jaringan komputer dan internet di seluruh pelosok negeri untuk menunjang penyebaran informasi budaya (Shim, 2006). K-Pop merupakan jenis aliran musik yang berasal dari Korea

Selatan. Musik K-Pop didominasi oleh *boyband* dan *girlband* dari berbagai perusahaan hiburan di Korea Selatan.

7. *Fan culture* merupakan budaya yang terbentuk saat beberapa orang atau komunitas menyukai suatu bentuk dari budaya populer (film, musik, acara tv, dll.). Didalam *fan culture* terdapat sebutan *fandom* yaitu gabungan dari para penggemar atau *fans* yang membentuk komunitas yang menyukai hal yang sama. Identitas merupakan suatu hal penting didalam fan culture karena ini menunjukkan bahwa mereka adalah bagian daripada idola mereka. Misalkan komunitas penggemar dari *boyband* Korea BTS menyebut diri mereka dengan *fandom* A.R.M.Y.
8. Fanatisme menurut KBBI adalah keyakinan (kepercayaan) yang terlalu kuat terhadap ajaran (politik, agama, dan sebagainya). Fanatisme merupakan fenomena yang sangat penting dalam budaya modern, pemasaran, serta realitas pribadi dan di sosial masyarakat, hal ini karena budaya sekarang sangat berpengaruh besar terhadap individu dan hubungan yang terjadi di diri individu menciptakan suatu keyakinan dan pemahaman berupa hubungan, kesetiaan, pengabdian, kecintaan, dan sebagainya (Seregina, Koivisto, dan Mattila, 2011:12 ).
9. *Werther effect* adalah fenomena bunuh diri massal yang terjadi di Eropa yang disebabkan oleh novel karangan Goethe yang berjudul *Die Leiden des jungen Werthers (The Sorrows of Young Werther)*. Segera setelah buku ini dirilis pada tahun 1774, para pemuda mulai meniru cara berpakaian karakter utama yaitu Werther dengan mengenakan jaket biru dan celana kuning. Didalam novel tersebut, Werther menembak dirinya sendiri dengan pistol setelah ditolak oleh wanita yang dicintainya, dan dilaporkan ada sekitar 2000 laporan bunuh diri yang dilakukan pemuda Eropa menggunakan metode yang sama. Secara ilmiah pertama kali dijelaskan pada tahun 1974 oleh David Philipps yang studinya, hingga hari ini, telah dianggap sebagai karya perintis dan merupakan titik awal untuk sejumlah besar studi lebih lanjut.



## H. Metode Perancangan

### 1. Metode Pengumpulan Data

Tahapan ini adalah mencari tahu lebih dalam mengenai permasalahan yang dihadapi dengan cara melihat kondisi dan keadaan lapangan. Mencari sumber-sumber data melalui wawancara dengan para pakar dari berbagai ilmu yang terkait serta kuesioner yang ditunjukkan kepada penggemar dari budaya K-Pop dan juga literatur yang berhubungan dengan perancangan. Pengumpulan data-data visual, yaitu gambar-gambar relevan yang nantinya dapat membantu sistem perancangan.

#### a. Kajian Pustaka

Kajian pustaka merupakan daftar referensi dari semua jenis referensi seperti buku, jurnal, artikel, disertasi, tesis, skripsi, internet dan karya ilmiah lainnya yang dikutip untuk keperluan penulisan perancangan.

#### b. Observasi

Observasi merupakan aktivitas mengamati suatu objek atau proses untuk kemudian ikut merasakan dan memahami pengetahuan dari sebuah kejadian atau fenomena berdasarkan pengetahuan dan gagasan yang sudah dipelajari sebelumnya, untuk mendapatkan informasi-informasi yang diperlukan untuk penulisan perancangan.

#### c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan aktivitas mengumpulkan dan menyediakan bukti dan keterangan seperti gambar, video, kutipan, potongan koran, dan bahan referensi lainnya.

#### d. Wawancara

Wawancara merupakan tanya jawab peneliti dengan narasumber, yang dilakukan secara tatap muka, dengan tujuan untuk

mendapatkan informasi terkait dengan perancangan yang sedang dilakukan.

e. Kuesioner

Kuesioner merupakan riset atau survei yang terdiri atas serangkaian pertanyaan tertulis, yang bertujuan mendapatkan tanggapan dari target audiens, yang dapat diberikan secara langsung maupun tidak langsung.

2. Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan pada perancangan ini adalah analisis 5W + 1H (*what, where, who, when, why, dan how*).

- a. *What* : Bentuk perancangan seperti apa yang harus di buat?
- b. *Where* : Dimana perancangan ini di aplikasikan?
- c. *Who* : Siapa target dari perancangan ini?
- d. *When* : Kapan perancangan ini dilaksanakan?
- e. *Why* : Kenapa perancangan ini perlu dibuat?
- f. *How* : Bagaimana perancangan ini dapat memenuhi target?

3. *Brainstorming* dan Ideasi

- a. Tahapan *Brainstorming* mengupayakan pencarian penyelesaian dari suatu masalah tertentu dengan mengumpulkan gagasan secara spontan dari beberapa orang yang dianggap memiliki kapasitas pengetahuan tema terkait.
- b. *Brainstorming* digunakan untuk mengeluarkan ide dari setiap pihak yang telah ditentukan yang dilakukan secara terstruktur dan sistematis, untuk menggali ide kreatif atau solusi alternatif.
- c. Pada tahap *brainstorming* dimungkinkan untuk menggali inspirasi, memperluas wawasan, pembelajaran dalam mengambil keputusan, dan memunculkan kesimpulan yang akan diambil.

4. Perancangan Media

- a. Visualisasi ide/sketsa
  - 1) Riset

- 2) Mencari referensi visual
- 3) Konsep
- 4) Sketsa *mind map*
- b. Merancang *copywriting*
  - 1) Riset
  - 2) Menulis garis besar cerita
  - 3) Mengembangkan cerita
  - 4) Memperbaiki *copy*
- c. Merancang aset visual
  - 1) Sketsa kasar
  - 2) Sketsa final
  - 3) *Color base*
  - 4) *Shading*
  - 5) *Detailing (finalize)*
- d. Merancang layout

## 5. Uji dan Evaluasi Media

- a. Uji publik
 

Uji publik dilakukan dengan memberikan sampel media yang sudah terbentuk kepada beberapa target audiens dalam jangka waktu tertentu, dan hasilnya berupa *feedback*.
- b. *Feedback*

Berupa tanggapan/respon dari target audience atas hasil uji media.
- c. *Improve dan upgrade*

Melakukan tindakan perbaikan, penambahan, pengurangan atau penyesuaian atas hasil uji.
- d. Validasi
 

Validasi adalah suatu tindakan yang membuktikan bahwa suatu proses/metode dapat memberikan hasil yang konsisten sesuai dengan spesifikasi yang telah ditetapkan dan terdokumentasi dengan baik.

## I. Skematik Perancangan

